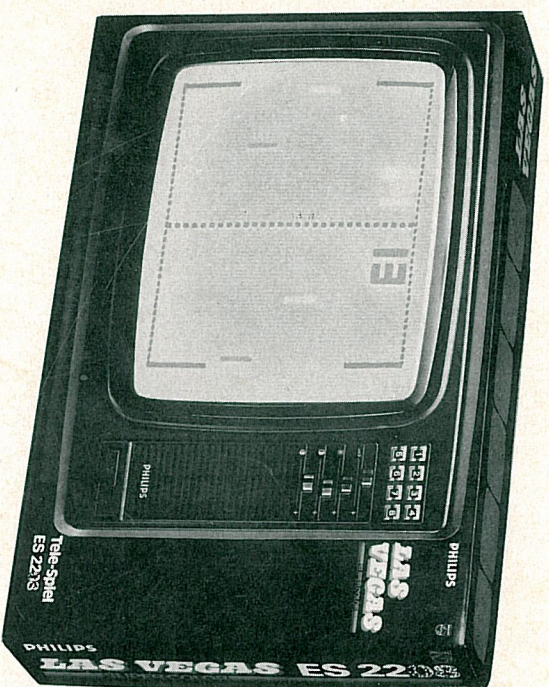


PHILIPS



ES 2218 Las Vegas super color



D Philips GmbH, Bereich Technische Spielwaren
Postfach 10 14 20, 2000 Hamburg 1

B M.B.L.E.
80, Rue des Deux Gares, B - 1070 Brüssel

CH Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30, CH - 4052 Basel

A Spiel + Sport, H. Stadlbauer
Paris-Lodron-Str. 9, A - 5027 Salzburg

I D. E. Parodi
Via Secca 14 A, I - 16010 Manesseno/Genua

S Svenska A/B Philips Servex Dep.
Tegeluddsvägen 9, S - 10250 Stockholm 27

Dieses Tele-Spiel kann an Fernseh-Empfänger in Deutschland und allen Ländern,
die mit der gleichen Norm arbeiten, angeschlossen werden.

ES 2218 Las Vegas super color

| | | |
|----|---|-------|
| D | = | 2,3 |
| GB | = | 4,5 |
| F | = | 6,7 |
| I | = | 8,9 |
| S | = | 10,11 |

Herausgeber: Philips GmbH

Bereich Technische Spielwaren, Mönckebergstr. 7, 2000 Hamburg 1

Technische Änderungen vorbehalten

1978/1

Mit dem Tele-Spiel ES 2218, das aus dem Steuergerät (Abb. 1) mit den beiden Handreglern besteht, verwandelt sich der Bildschirm eines Schwarz-Weiß- oder Farbfernseh-Gerätes in ein Spielfeld. Auf einem Farbfernseh-Empfänger erscheinen farbige Symbole, ein Schwarz-Weiß-Gerät gibt die Symbole in unterschiedlichen Grauwerten wieder. Vor dem ersten Spiel bitte diese Bedienungsanleitung aufmerksam durchlesen.

Batterie einsetzen

Batteriedeckel zurückschieben und den Batteriehalter herausnehmen. 6 Mignonzellen R 6 (z. B. PHILIPS R6 HD, R6 DD) entsprechend der Kennzeichnung im Batteriehalter einsetzen. Danach den bestückten Batteriehalter in das Fach zurücklegen (Abb. 2) und den Deckelschließen.

Netzteil anschließen

Wahlweise kann auch anstelle der Batterien das elektronisch stabilisierte Netzteil ES 2297 in die Buchse – an der Stirnseite neben dem Antennenkabel – gesteckt werden. Vorsicht: Andere nicht stabilisierte Netzgeräte können das Tele-Spiel zerstören.

Anschluß an das Fernseh-Gerät

Das Steuergerät ist mit einem 3 m langen Anschlußkabel mit Stecker ausgerüstet, der in die runde Antennenbuchse (75 Ohm) des Fernseh-Gerätes gesteckt wird. Dazu ist der Antennenstecker der Fernsehantennenanlage aus dem Fernseh-Gerät zu ziehen.

Ältere Fernseh-Geräte, die noch mit zwei getrennten Antennenbuchsen (VHF und UHF) ausgerüstet sind, werden über den Zwischenstecker, Bestell-Nr. ES 2299, mit der VHF-Buchse verbunden.

Einstellung am Fernseh-Gerät

Bei älteren Geräten Kanalwähler auf Kanal 2, 3 oder 4 einstellen. Bei neueren Geräten eine der freien Programmlasten auf Kanal 2, 3 oder 4 (Abb. 3) einstellen. Auf dem Foto sind die Tasten 1 und 4 auf Kanal 3 eingestellt. Bitte Bedienungsanleitung des Fernseh-Gerätes beachten.

Nach dem Einschalten des Fernseh-Gerätes Kontrast- und Helligkeitsregler auf einen mittleren Wert einstellen und den Lautstärkereglер zurückdrehen.

Einschalten des Gerätes

Den Ein-Aus-Schalter auf und den Spiel-Wahlschalter auf stellen.

Einstellen des Bildes

Mit dem Knopf wird das Bild eingestellt. Auf dem Bildschirm erscheint ein Spielfeld, das auf beste Bildqualität abgestimmt werden muß. Sollte das Bild schräge Linien zeigen, unruhig sein oder flimmern, muß der Knopf so lange gedrückt werden, bis das Bild deutlich einrastet und stillsteht.

D

Schwarz-Weiß-Geräte

Die Helligkeit des Fernseh-Gerätes wird so eingestellt, daß der Hintergrund grau ist. Sollte das Bild bei Geräten mit Bildfangregler durchlaufen, muß dieser an der Rückseite Ihres Fernsehempfängers so weit gedreht werden, bis das Bild steht.

Bei Farbgeräten

wird die Helligkeit des Fernseh-Gerätes so eingestellt, daß der Hintergrund grau ist. Mit dem Farbsättigungsregler können die Farben der Bildelemente beliebig kräftig eingestellt werden. Die Farben stehen nur dann ruhig, wenn der Knopf richtig eingestellt ist.

Handregler

Dieses Spiel ist mit dem neuartigen Vario-Handregler ausgerüstet, der es gestattet, den Schläger durch eine gleichartige Betätigung am „Steuerknüppel“ frei über das Spielfeld zu bewegen. Mit den Handregler-Tasten wird „eingeworfen“.

Spiele

Mit dem Grundgerät können die Spiele 1 bis 8 mit dem Spiel-Wahl-Schalter eingestellt werden. Dieser Schalter muß jeweils genau in der Mitte des gewünschten Spiels einrasten.

Variationsmöglichkeiten

1. Die Bildgeschwindigkeit kann von langsam auf verändertlich umgeschaltet werden. Bei „veränderlich“ beginnt der Ball langsam und steigert seine Geschwindigkeit, wenn er von den Schlägern mehrmals getroffen wurde.
2. Jeder Schläger kann auf groß und klein umgeschaltet werden.

Eishockey

Spiel-Wahlschalter auf stellen. Dann die Taste Start drücken; dadurch steht die Spielstand-Anzeige auf 0 : 0.

Beide Handregler-Tasten drücken.

Der Puck fliegt über das Spielfeld und soll in eines der seitlichen Tore geschossen werden. Dabei besitz jeder Spieler einen „Torwart“ und einen „Stürmer“, die mit dem Handregler bewegt werden. Der „Stürmer“ kann sich frei über das gesamte Spielfeld bewegen, der „Torwart“ dagegen nur in der Senkrechten.

Die Abschlagrichtung kann, je nachdem wie Puck und Spieler aufeinandertreffen, geändert werden. Kommt der Puck aus Richtung gegnerischen Tor, kann er durch den „Stürmer“ zurückgeschlagen werden, kommt der Puck aus der Richtung des eigenen Tores, fliegt er in derselben Richtung weiter, wird aber durch den „Stürmer“ abgelenkt. Die Spielstand-Anzeige zeigt die geschossenen Tore an. Der Puck muß mit den Handregler-Tasten

erneut ins Spiel gebracht werden und wird von den Banden zurückgeworfen.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler 15 Punkte erreicht hat.

Tennis

Spiel-Wahlschalter auf stellen. Dann die Taste Start drücken; dadurch steht die Spielstand-Anzeige auf 0 : 0.

Der Spieler, der den Aufschlag hat, drückt die Handregler-Taste. Nach 5 Aufschlägen wechselt der Aufschlag zum Gegner.

Wenn ein Spieler 15 Punkte erreicht hat, endet das Spiel.

Crush

Spiel-Wahlschalter auf stellen. Dann die Taste Start drücken; dadurch steht die Spielstand-Anzeige auf 0 : 0.

Aufschlag (Drücken der Handregler-Taste) hat der Spieler, dessen Farbe der Ball zeigt. Nur dieser Spieler kann Punkte erzielen, wenn der Gegner einen Fehler macht.

Macht der aufschlagberechtigte Spieler selbst einen Fehler, wechselt der Aufschlag.

Es muß der Spieler den Ball treffen, dessen Farbe er zeigt. Die Spieler müssen darauf achten, daß der Ball nur von vorne geschlagen wird. Das Spiel endet, wenn einer der Spieler 15 Punkte erreicht hat.

Korbball

Spiel-Wahlschalter auf stellen. Dann die Taste Start drücken; dadurch steht die Spielstand-Anzeige auf 0 : 0.

Beide Spieler drücken gleichzeitig die Handregler-Taste. Der Ball bewegt sich über das Spielfeld und muß von den Spielern jeweils in den gegnerischen Korb geworfen werden. Kommt der Ball aus Richtung gegnerischem Korb, kann er durch einen Spieler zurückgeschlagen werden. Kommt der Ball aus der Richtung des eigenen Korbes, fliegt er in derselben Richtung weiter, wird aber durch den Spieler abgelenkt.

Die Spielstand-Anzeige zeigt die geworfenen Körbe. Das Spiel endet, wenn ein Spieler 15 Punkte erreicht hat.

Trainingswand

Spiel-Wahlschalter auf stellen. Dann die Taste Start drücken; dadurch steht die Spielstand-Anzeige auf 0 : 0.

Handregler-Taste drücken. Der Ball muß von dem Spieler so geschlagen werden, daß er im Spielfeld verbleibt. Dabei zählt die blaue Anzeige die getroffenen Schläge. Nur wenn der Spieler 15 Punkte erreicht, hat er das Spiel gewonnen. Sollte der Ball vorher ins „Aus“ gehen, ist dies ein Punkt für die rote Anzeige, und alle bisherigen Treffer der blauen

Anzeige werden gelöscht. Wenn die rote Anzeige 15 Punkte anzeigt, ist das Trainingsziel erreicht.

Fußball

Spiel 6

Spiel-Wahlschalter auf stellen. Dann die Taste Start drücken; dadurch steht die Spielstand-Anzeige auf 0 : 0.

Anstoß hat die „Elf“, deren Farbe der Ball zeigt. Hat also z. B. die rote Mannschaft ein Tor geschossen, liegt der Ball auf der Mittellinie – nimmt die blaue Farbe an – so daß jetzt die blaue Mannschaft Anstoß hat. Das Spiel endet, wenn eine „Elf“ 15 Tore geschossen hat.

Korbball-Training

Spiel 7

Spiel-Wahlschalter auf stellen. Dann die Taste Start drücken; dadurch steht die Spielstand-Anzeige auf 0 : 0.

Handregler-Taste drücken. Es muß versucht werden, den Ball mit möglichst wenigen Würfen in den Korb zu werfen. Die blaue Anzeige zeigt an, mit wie vielen Würfen dies gelungen ist. Die rote Anzeige zeigt die bisher erzielten Korbwürfe.

Das Spiel endet, wenn die rote Anzeige 15 Treffer anzeigt.

Gitterball

Spiel 8

Spiel-Wahlschalter auf stellen. Dann die Taste Start drücken; dadurch steht die Spielstand-Anzeige auf 0 : 0.

Beide Handregler-Tasten drücken. Wenn die blaue Partei einen Punkt erzielen will, muß der Ball durch das linke rote Gitter ins „Aus“ fliegen und umkehrt. Durch Bewegungen der Gitter muß verhindert werden, daß der Ball auf die eigene Seite kommt. Das Spiel endet, wenn eine Anzeige 15 Punkte zeigt.

Batteriewechsel

Sollte das Bild nach längerer Betriebszeit unruhig werden (starkes Bildzittern, ständiges Nachstellen des Knopfes – Bildinstellung –) oder sollten einige Spielfunktionen nicht mehr einwandfrei arbeiten oder sollten Bildelemente ihre Form verändern, sind die Batterien verbraucht und müssen ersetzt werden.

Alle Batterien sofort aus dem Batteriehalter entfernen. Die Batterien sollten auch herausgenommen werden, wenn das Tele-Spiel längere Zeit nicht benutzt wird.

Zubehör

Bei häufigem Spiel ist es empfehlenswert, das elektronisch stabilisierte Netzgerät PHILIPS ES 2297 zu benutzen. Nicht stabilisierte Netzgeräte können das Tele-Spiel zerstören.

This Tele Game ES 2218 with a control unit (figure 1) and two manual controls will make your black-and-white or colour TV set a playing field. The symbols will appear in colour on a colour TV set and in different shades of grey on a black-and-white set.

Please read the instructions for use carefully before starting your first game.

Inserting the battery

Push back the battery lid and take out the battery holder. Insert 6 "Wigron" batteries R6 (for instance Philips R6 HD, R6 DD) in accordance with the marks in the battery holder. Put the battery holder with the battery back into the compartment (figure 2), closing the lid afterwards.

Connecting a mains unit

Instead of batteries you can use an electronically stabilised Mains Unit, ES 2297, which is connected via the socket next to the antenna cable at the front. Attention: other (unstabilised) mains units may ruin your Tele Game.

Connected to the TV set

The control unit has a connecting cable, 3 mtrs. long, which is fitted with a plug suitable for the round antenna socket (75 Ohms) of your TV set. The antenna plug of your TV antenna system has to be removed from the set.



For older models with two separate antenna sockets (VHF and UHF), an adapter - order number ES 2299 - has to be used for connecting the cable to the VHF socket.

Tuning-in the TV set



For older models set the channel selector to 2, 3 or 4. If you have a newer TV set, use on of the vacant programme selectors on channels 2, 3 or 4 (figure 3). On this photo buttons 1 and 4 are set to channel 3.

Please read the instructions for use of your TV set. After switching on the TV set, turn contrast and brightness to average and turn the volume down.

Switching on the set

Turn the On/Off-switch to  and the game selector to .

Adjusting the picture


The picture is adjusted with button . The playing field appears on the screen and has to be tuned to the best possible picture quality. Should there be oblique lines on the screen or should the picture be unstable or flickering, control  has to be turned until the picture holds.

Black-and-white sets

Brightness of the TV set is adjusted in such a manner that the background is grey. Should the picture not hold (for sets with picture stability control) the

latter, at the back of your TV set, has to be turned until the picture is stable.

For Colour TV sets

Brightness of the TV set is adjusted in such a manner that the background is grey. By turning the colour saturation control the colours of the picture elements can be adjusted according to taste. The colours are properly defined when button  is correctly adjusted.

Manual control



This game is equipped with the new Varfo-type manual control making it possible to move the bat freely over the playing area by moving the control accordingly. The manual controls are used "throwing in".

Games


With the basic unit, Games 1 to 8 can be set on the Game Selector Switch. This switch has to click exactly in the centre of the desired game.

Possible Variations

1) The picture speed can be switched from "slow" to "variable". When set to "variable", the ball starts slowly, increasing its speed when hit by the bats several times.

2) Each bat can be switched from large  to small  or vice versa.

Ice Hockey

Set selector to . Then press Start button so that the score display will be 0 : 0. Press both buttons on the manual control.

The puck appears on the screen and is to be kicked into one of the goals at both sides. Each player has a "goalkeeper" and a "forward" which he can move manually. The "forward" can be moved freely over the complete playing area while the "goalkeeper" can only be moved up and down.

The direction of serving can be changed depending upon how puck and player collide. If the puck travels from the opposite goal, it can be returned by the forward. If the puck travels in the same direction of one's own goal it travels in the same direction but will be reflected by the forward "shots". The score display gives the number of "shots" (high tone). The ball must be re-entered into the game by pressing the throw-in button and will be reflected by the cushions.


The game ends when one player has scored 15.

Tennis

Set Game Selector to . Then press Start button so that the score display will be 0 : 0.

The player who is serving presses the manual control. Servers alternate after 5 services each. The game ends, when one of the players has scored 15.

Squash


Set Game Selector to . Then press Start button, so that the score display is 0 : 0.

If the ball is "his" colour, the player serves the ball by pressing the manual control button. He alone can score a point if his opponent makes a mistake. If he makes a mistake himself, the ball is served by the other one.

The ball has to be hit by a bat of the same colour. It must be observed that the ball may only be hit from the front.

The game ends when one of the players has scored 15.

Basket Ball

Set Game Selector to . Then press Start button so that the score is 0 : 0.

Both players press the manual control button simultaneously. The ball travels over the playing area to be thrown into the opposite basket. If the ball travels from the direction of the opposite basket, it can be returned by one of the players. If it travels from the direction of one's own basket, it travels on in the same direction but will be deflected by the player.

Training Wall

Set Game Selector to . Then press the Start button so that the score display will be 0 : 0.

Press the manual control. The ball must be hit by the player in such a manner that it remains within the playing field. The blue display will score the hits. Only when reaching 15, the player has won the game.

Should the ball travel out of play before that, one point is scored on the red display and all previous hits on the blue one are erased. When the red display shows 15, the training target has been reached.


Football

Set Game Selector to . Then press Start button so that the score display will be 0 : 0.

The team with the same colour as the ball is to kick the ball. If, for instance, the red team has scored a goal,

the ball is on the centre line, becoming blue, so that now the blue team has the kick-off. The game ends when one of the teams has scored 15 goals.

Basketball Training

Set Game Selector to . Then press the Start button, so that the score display will be 0 : 0.

Press the manual control. Try to throw the ball into the basket with as few throws as possible. The blue display shows the number of throws. The red display scores the number of "goals". The game ends when the red display scores 15.

Grid ball

Set Game Selector to . Press the Start button so that the score display will be 0 : 0.

Press both manual controls. If the blue side wishes to score a point, the ball must travel out of play through the left red grid and vice versa. By moving the grids the players must prevent the ball from travelling to their own sides. The game ends when 15 points have been scored by one of the players.

Changing the batteries

If the picture becomes instable after a prolonged period of time (heavy oscillation, frequent re-adjustment of the picture adjustment knob) or if some functions of the game cannot be performed properly or if picture elements change their shape, your batteries are exhausted and have to be replaced. Take the old batteries from the battery holder immediately. The batteries should also be removed if your Tele-Game is not used for some time.

Accessories

If your Tele-Game is used frequently, we recommend to use our electronically stabilised mains unit PHILIPS ES 2297. Unstabilised mains units may ruin your Tele-Game.

Avec le TELE-SPIEL ES 2218 comportant une console (fig. 1) et 2 commandes à main, l'écran d'un téléviseur noir et blanc ou couleur est transformé en terrain de jeu. Le TELE-SPIEL ES 2218 fait apparaître des symboles en couleur sur un téléviseur couleur.

Un téléviseur noir et blanc fait apparaître les symboles dans des grilles d'intensités différentes. Avant d'utiliser l'appareil, il est nécessaire de lire attentivement la présente notice d'utilisation.

Placement des piles

Faire glisser le couvercle du logement des piles et sortir le boîtier à piles. Placer 6 piles «crayon» R6 (p. ex. Philips R6 HD, R6 DD) dans le boîtier en respectant les directions illustrées. Replacer le boîtier dans l'appareil et refermer le couvercle (fig. 2).

Branchement au secteur

La place des piles, on peut brancher l'alimentation électronique stabilisée ES 2297 dans la prise qui est sur le devant, à côté du câble d'antenne.

Attention : d'autres alimentations non stabilisées peuvent détruire le Télé-Spiel.

Raccordement au téléviseur

La console centrale est équipée d'un câble de 3 m. de long muni d'une fiche ronde pour prise d'antenne ronde (75 Ohms). Il faut bien entendu. D'abord retirer la fiche d'antenne habituellement reliée au téléviseur.



A l'aide de l'accessoire ES 2299, le TELE-SPIEL peut également être raccordé à un ancien téléviseur équipé d'une prise d'antenne à 2 entrées.

Réglage du téléviseur



Les anciens téléviseurs sont à régler sur le canal 2, 3 ou 4. Pour les téléviseurs plus récents, le réglage est à faire sur le canal 2, 3 ou 4 sur l'une des touches de sélection qui restent libres (fig. 3). Sur la photo, les touches 1 et 4 ont été réglées sur le canal 3. Consultez également le manuel d'utilisation de votre téléviseur.

Après raccordement de l'appareil sur votre téléviseur, placez les commandes de contraste et de luminosité en position médiane et baissez complètement le son.

Mise en marche de l'appareil

Placer le commutateur «Marche-Arrêt» sur la position Marche  et le sélecteur de jeu sur la position . Le haut-parleur doit alors émettre un son.


Mise en place de l'image

A l'aide du bouton  faire apparaître l'image sur l'écran (le terrain de jeu) et régler ensuite celle-ci de façon optimale. Si l'image contient des lignes obliques, si elle n'est pas stable ou si elle scintille, tourner le bouton  jusqu'à ce qu'elle se place clairement et reste stable.

Téléviseurs noir et blanc

Régler la luminosité pour que le fond soit gris. Pour le téléviseur munis d'un système de réglage de la réception de l'image, dans le cas où l'image défile, il faut tourner le bouton de réglage à l'arrière de l'appareil jusqu'à ce que l'image devienne stable.

Sur les téléviseurs couleurs, régler la luminosité de façon que le fond soit gris. Avec le réglage de saturation chromatique, on peut régler à volonté l'intensité des couleurs.

Les couleurs ne restent stables que quand le bouton  est bien réglé.

Commande à main





Ce jeu est équipé de la nouvelle varlocommand qui permet, grâce au maintien simultané du «manche à balai», de déplacer librement la raquette sur le terrain.

On met la balle en jeu avec les boutons de commande.

Jeux


Avec l'appareil de base, on peut sélectionner les jeux 1 à 8 à l'aide du sélecteur de jeu. Ce commutateur doit toujours être bien positionné au milieu du jeu voulu.

Possibilités de variantes

- On peut faire passer la vitesse d'image de lent  à changeant . Avec «changeant», la balle commence lentement et augmente sa vitesse quand elle a été touchée plusieurs fois par la raquette.
- On peut faire passer chaque raquette de grande  à petite  et inversement.

Hockey sur glace

Jeu 1


Enfoncer la touche  du sélecteur de jeu. Ensuite enfoncer la touche départ, qui met le compteur à 0 - 0. Appuyer sur les deux boutons de commande du puck apparaît sur le terrain et doit être envoyé dans un des buts se trouvant de chaque côté. Chaque joueur dispose d'un gardien de but et d'un attaquant se trouvant dans le camp adverse. Ces joueurs peuvent être déplacés verticalement à l'aide des commandes à main. On peut déplacer l'attaquant sur tout le terrain de jeu, mais le gardien seulement à la verticale. La direction du shot peut être changée suivant le contact entre le puck et un «joueur».

Si le puck vient de la direction du but adverse, il peut être renvoyé par l'attaquant. S'il vient de la direction de son propre but, il peut être dévié par l'attaquant.

La marque indique les buts. Le puck doit être remis en jeu avec les boutons de commande, il est renvoyé par les murs. Le jeu prend fin quand un joueur a totalisé 15 buts.

Tennis


Jeu 2

Enfoncer la touche  du sélecteur de jeu. Ensuite appuyer sur la touche départ, qui met le compteur à 0 - 0. Le joueur qui a le service appuie sur le bouton de commande. Après cinq ballles de service, le service passe à l'adversaire.

Quand un joueur a totalisé 15 points, le jeu est fini.

Squash


Jeu 3

Enfoncer la touche  du sélecteur de jeu. Ensuite, appuyer sur la touche départ, qui met le compteur à 0 - 0. Le service (action sur la touche de commande) est au joueur dont la balle indique la couleur. C'est seulement ce joueur qui peut marquer des points, quand l'adversaire commet une faute. Le joueur qui est au service commet lui-même une faute, le service passe à son adversaire. La balle doit être touchée par le joueur dont elle indique la couleur. Les joueurs doivent faire attention à ne frapper la balle que par devant.

Le jeu prend fin quand un joueur a totalisé 15 points.

Basket

Jeu 4


Enfoncer la touche  du sélecteur de jeu. Ensuite, appuyer sur la touche départ, qui met le compteur à 0 - 0. Les deux joueurs appuient en même temps sur la touche de commande. La balle se déplace sur le terrain et les joueurs doivent la lancer chaque fois dans le panier adverse. Quand la balle vient de la direction du panier adverse, elle peut être renvoyée par un joueur. Si elle vient de la direction de son propre panier, elle continue dans la même direction et elle est déviée par le joueur.

Le compteur indique les paniers.

Quand un joueur a totalisé 15 points, le jeu est fini.


Mur d'entraînement

Jeu 5

Enfoncer la touche  du sélecteur de jeu. Ensuite, appuyer sur la touche départ, qui met le compteur à 0 - 0. Appuyer sur la touche de commande. Le joueur doit frapper la balle de manière qu'elle reste dans le terrain. La marque bleue indique les coups. C'est seulement quand le joueur a totalisé 15 points qu'il a gagné. Si la balle sort, c'est un point pour la marque rouge et tous les points de la marque bleue s'annulent. Quand la marque rouge indique 15 points, le but de l'entraînement est atteint.

Football


Jeu 6

Enfoncer la touche  du sélecteur de jeu. Ensuite, appuyer sur la touche départ, qui met le compteur à 0 - 0. Le coup d'envoi est au «onze» dont la balle indique la couleur. Si par ex. les rouges ont marqué un but, la balle est sur la ligne de milieu (passe au bleu), de sorte que c'est maintenant aux bleus à tirer le coup d'envoi.

Le jeu prend fin quand un «onze» a tiré 15 buts.

Entraînement au basket

Jeu 7


Enfoncer la touche  du sélecteur de jeu. Ensuite, appuyer sur la touche départ, qui met le compteur à 0 - 0. Appuyer sur la touche de commande. Il faut essayer de mettre la balle au panier avec le moins de coups possibles.

La marque bleue indique en combien de coups on y est arrivé. La marque rouge indique les paniers faits jusque là.

Le jeu est fini quand la marque rouge indique 15 paniers.

Balle à la grille

Jeu 8

Enfoncer la touche  du sélecteur de jeu. Ensuite, appuyer sur la touche départ, qui met le compteur à 0 - 0. Appuyer sur les deux touches de commande. Quand le joueur bleu veut marquer un point, il faut que la balle sorte en traversant la grille rouge, qui est à gauche, et inversement. En déplaçant les grilles, on doit empêcher la balle de venir dans son camp.

Le jeu est fini quand la marque indique 15 points.

Remplacement des piles

Si l'image devient instable après une longue durée de jeu (fortes vibrations de l'image, régler à nouveau le bouton «réglage de l'image») ou si un ou plusieurs éléments du jeu ne fonctionnent plus normalement, ou si l'image se déforme, c'est que les piles sont plates et qu'elles doivent être changées.

Enlever immédiatement les piles usées du boîtier et les remplacer.

Les piles doivent également être enlevées si l'appareil doit rester longtemps sans être utilisé.

Accessoire

Il est conseillé d'utiliser un stabilisateur avec cet appareil. Une alimentation non stabilisée pourrait endommager l'appareil.

Telex il TELEGIOCO 2218, costituito da un'apparecchiatura di comando (fig. 1) e da due regolatori manuali, lo schermo in bianco e nero oppure quello a colori del vostro televisore si trasforma in un campo sportivo. Su un televisore a colori compaiono simboli colorati, su un apparecchio in bianco e nero i simboli appaiono in diverse tonalità di grigio. Prima di passare ai giochi, si prega di leggere attentamente le seguenti istruzioni.

Inserimento delle pile

Spostare indietro il coperchio del vano delle pile per estrarre l'apposito contenitore. Introdurre in esso 6 pile adatte da 1,5 V (per esempio PHILIPS R6 HD, R6 DD) secondo lo schema. Quindi rimettere a posto il contenitore (fig. 2) e richiudere il coperchio.

Collegamento alla rete

A scelta si può anche inserire nella presa - sulla parte frontale vicino al cavo dell'antenna - l'alimentatore elettronico stabilizzato PHILIPS ES 2297. Attenzione: alimentatori di altro tipo **non stabilizzati** possono danneggiare il telegioco.

Collegamento dell'apparecchio

L'apparecchio di comando è munito di un cavo di allacciamento di 3 metri lunghezza con spina, da inserire nella presa tonda dell'antenna (75 Ohm) del televisore, dopo aver estratto dallo stesso la spina dell'antenna.

Nel caso che l'apparecchio televisivo sia di modello vecchio, equipaggiato con due prese per antenna (VHF et UHF), l'allacciamento si realizza con spina di collegamento adatta (per esempio accessorio PHILIPS numero di catalogo ES 2299), inserita nella presa VHF.

Regolazione dell'apparecchio televisivo

Con televisori di tipo più vecchio regolare il selettore di canale sul canale 2, 3 oppure 4. Negli apparecchi più recenti regolare uno dei tasti per la scelta dei programmi su uno dei canali 2, 3 oppure 4 (fig. 3), che non abbia in corso alcuna trasmissione e perciò presenti libero lo schermo. Nella foto i tasti 1 e 4 sono regolati sul canale 3. Si raccomanda di fare attenzione alle istruzioni per il corretto uso del televisore.

Dopo aver acceso l'apparecchio televisivo, portare i regolatori di contrasto e di luminosità su un valore medio ed abbassare il volume.

Inserimento dell'apparecchio

Posizionare l'interruttore d'inserimento su \circ e il selettore di gioco su \square .

Regolazione del quadro

Il quadro si regola con la manopola --- . Sullo schermo compare un campo di gioco, che deve essere reso il più nitido possibile, regolando i comandi di contrasto e di luminosità. Se l'immagine mostra delle linee inclinate oppure è instabile o sfarfalla, bisogna girare la manopola --- . Anche essa si stabilizza e resti ferma.

Apparecchio in bianco e nero

Bisogna regolare la luminosità del televisore in modo che lo sfondo sia grigio.

In televisori con regolatore sul retro dell'apparecchio, per fermare l'immagine, se quest'ultima si mettesse in movimento, si deve agire su di esso fino a che l'immagine rimane fissa.

Televisori a colori

Bisogna regolare la luminosità del televisore in modo che lo sfondo sia grigio.

Col regolatore di saturazione si possono ottenere i colori degli elementi dell'immagine nelle tonalità desiderate.

I colori diventano stabili quando è regolata bene la manopola --- .

Regolatori a mano

Questo gioco è equipaggiato con regolatori a mano di nuovo tipo, che permettono di far muovere liberamente sul campo di gioco le racchette in tutte le direzioni (orizzontale, verticale e diagonale), azionando le leve di controllo.

Con i pulsanti del regolatore a mano si mette in campo la palla.

Giochi

Con questo telegioco si possono scegliere i giochi da 1 a 8 con l'apposito selettore la cui levata deve essere sempre posizionata esattamente sul numero del gioco prescelto.

Possibili variazioni

1. La velocità dell'immagine può essere regolata da «piano» a «variabile». A «variabile» la palla inizia a muoversi lentamente e aumenta la propria velocità quando è stata colpita più volte dalle racchette.

2. La misura delle racchette può essere regolata su «grande» \square o «piccola» \square .

Hockey (disco) su ghiaccio

Gioco 1

Regolare il selettore di gioco su \square . Premere quindi il pulsante di «avvio», l'indicatore di punteggio mostra così 0 : 0. Premere entrambi i pulsanti dei regolatori a mano. Il «disco» si posta velocemente sul campo di gioco e deve essere fatto entrare in una delle due porte. A questo scopo ogni giocatore dispone di un «portiere» e di un «attaccante», che si comandano con le leve di controllo. L'attaccante si può manovrare liberamente su tutto il campo di gioco invece il portiere si sposta solo virtualmente per tutta la larghezza del campo. La direzione di battuta può essere variata a seconda di come si scontrano disco e «giocatore». Se il disco proviene dalla porta avversaria, esso può essere ribattuto «dall'attaccante», se invece proviene dalla propria porta, esso prosegue nella stessa direzione e può essere deviato dall'«attaccante».

L'indicatore di punteggio mostra il numero di porte segnate. Il disco deve essere reintrodotta in campo con i pulsanti dei regolatori a mano e viene respinto dalle strisce. Il gioco ha termine quando uno dei giocatori ha segnato 15 reti.

Tennis

Disporre il selettore di gioco su \square . Premere quindi il pulsante di «avvio», l'indicatore di punteggio mostra così 0 : 0. Il giocatore che ha il servizio preme il pulsante del regolatore a mano. Dopo 5 battute il «servizio» passa all'avversario. Quando un giocatore raggiunge 15 punti il gioco ha termine.

Squash

Gioco 3

Disporre il selettore di gioco su \square . Premere quindi il pulsante «avvio», l'indicatore di punteggio mostra così 0 : 0. Inizia il servizio (premere il pulsante del regolatore a mano) il giocatore che ha la racchetta dello stesso colore della palla.

Solo questo colore può fare punti, quando il suo avversario commette un errore. Se è il giocatore cui spetta la battuta di inizio a commettere un errore, il «servizio» passa all'avversario.

A colpire la palla deve essere il giocatore che ha la racchetta dello stesso colore della palla medesima. I giocatori devono far attenzione al fatto che la palla viene battuta solo in avanti. Il gioco ha termine quando uno dei giocatori ha raggiunto i 15 punti.

Pallacanestro

Gioco 4

Disporre il selettore di gioco su \square . Premere poi il pulsante «avvio», l'indicatore di punteggio mostra così 0 : 0. Entrambi i giocatori premono contemporaneamente il pulsante del regolatore a mano. La «palla» si sposta sul campo di gioco e deve essere lanciata dai giocatori nel «canestro» dell'avversario. Se la palla proviene dal canestro avversario, essa può essere ribattuta all'indietro dal giocatore. Se proviene dal proprio canestro, continua a muoversi nella stessa direzione, ma può essere deviata dal giocatore. L'indicatore di punteggio mostra il numero di canestri segnati. Il gioco ha termine quando un giocatore ha raggiunto i 15 punti.

Allenamento tennisico al muro

Gioco 5

Disporre il selettore di gioco su \square . Premere quindi il pulsante «avvio», l'indicatore di punteggio mostra così 0 : 0. Premere il pulsante del regolatore a mano. La palla deve essere battuta dal giocatore in modo tale da farla rimanere sul campo di gioco. L'indicatore blu segna le battute riuscite. Il giocatore che realizza 15 (blu) ha terminato soddisfacentemente il suo allenamento. Se la palla vola «fuori» viene segnato un punto sull'indicatore rosso, e tutti i punti segnati fino a quel momento sull'indicatore blu vengono cancellati. Quando l'indicatore rosso segna 15 punti, l'allenamento è terminato negativamente.

Calcio

Gioco 7

Disporre il selettore di gioco su \square . Premere quindi il pulsante «avvio», l'indicatore di punteggio mostra così 0 : 0. Da il calcio d'inizio «l'undici», che ha lo stesso colore della palla. Se ad esempio la squadra rossa ha segnato un goal, la palla sta sulla linea di metà campo e assume colore blu, in modo che ora riprende gioco la squadra blu.

La partita ha termine quando un «undici» ha segnato 15 reti.

Allenamento alla pallacanestro

Gioco 7

Disporre il selettore di gioco su \square . Premere quindi il pulsante «avvio», l'indicatore di punteggio mostra così 0 : 0. Premere il pulsante del regolatore a mano. Bisogna cercare di lanciare la palla in canestro col minor numero di tiri. L'indicatore blu indica con quanti tiri si è riusciti ad andare in canestro. Quello rosso mostra il numero di tiri riusciti fino a quel momento.

Una fase di allenamento termina quando l'indicatore rosso segna 15 punti.

Palla-prigioniera

Gioco 8

Disporre il selettore di gioco su \square . Premere quindi il pulsante «avvio», l'indicatore di punteggio mostra così 0 : 0. Premere entrambi i pulsanti dei regolatori a mano. Se la squadra blu vuole segnare un punto la palla deve uscire all'esterno attraverso la grata rossa a sinistra e viceversa. Muovendo la grata, si deve impedire che la palla venga verso la propria zona. Il gioco ha termine quando uno degli indicatori di punteggio segna 15 punti.

Rinnovo delle pile

Quando il quadro diventa instabile dopo lungo tempo di funzionamento (forte tremolio dell'immagine, continuo uso della manopola relativa regolazione dell'immagine stessa), o quando alcune funzioni di gioco non avvengono più alla perfezione, oppure quando alcuni elementi dell'immagine cambiano la loro forma, ciò significa che le pile sono scariche e vanno cambiate. Estrarre subito le vecchie pile dall'apposito contenitore.

Bisognerebbe comunque togliere sempre le pile dal contenitore quando il TELEGIOCO non viene usato per lungo tempo.

Alimentatore elettronico stabilizzato PHILIPS

Giocando frequentemente e di continuo per lunghi periodi, è consigliabile adoperare, anziché le pile, l'alimentatore elettronico stabilizzato PHILIPS No. ES 2297.

Un alimentatore non stabilizzato può provocare danni al TELEGIOCO.

Telespelet ES 2218 består av en manöverenhet (bild 1) försedd med två fjärrkontroller. När spelet ansluts till en svartvit- eller färg-TV framträder en spelplan på bildrutan. Vid anslutning av spelet till en färg-TV så framträder spelarsymbolerna i färg och vid svartvit TV i olika grå nyanser. Den som spelar första gången bör noggrant läsa igenom nedanstående instruktioner.

Insättning av batterier

Skjut tillbaka batterilocket och ta ut batterihållaren. Sätt in 6 st mini-stavbatterier R6 (t ex PHILIPS R6 HD, R6 DD) och placera dem som beteckningarna i batterihållaren (bild 2).

Anslutning av nätdel

Som alternativ till batterier kan Philips stabiliserade transformator ES 2297 användas. Transformatorn ansluts till uttaget bredvid signalledningen på spelets framsida.

Varning: Icke stabiliserade transformatorer kan skada spelet.

Anslutning till TV-apparaten



Manöverapparaten har en 3 m lång anslutningskabel med stöckropp, som ansluts till det runda antennuttaget (7/5) på TV-mottagaren, sedan antennkontakten först avlägsnats.

Äldre TV-apparater som är försedda med två separata antennuttag (VHF och UHF) ansluts via en mellankontakt. Fråga Er handlare.



Inställning av TV-mottagaren

På äldre TV-apparater ställer man in kanalväljaren på kanal 2, 3 eller 4. På nyare apparater trycker man in en av de lediga programväljar-knapparna på kanal 2, 3 eller 4 (bild 3). På bilden är knapparna 1 och 4 inställda på kanal 3. Se även TV-apparatens bruksanvisning. Koppla på TV-mottagaren och ställ in kontrast och ljusstyrka på ett mellanvärde. Vrid tillbaka reglaget för ljudstyrkan.

Tillkoppling av Tele-spelet

Ställ omtkopplaren på  och spelvällaren på 


Bildinställning

Med knapp  ställer man in bilden. På bildskärmen avstrecknar sig bilden av en spelplan vilken justeras in så att bästa möjliga skärpa uppnås. Skulle bilden vara ostabil, filma eller uppträda som diagonala linjer, tryck ner knappen  tills bilden blir stabil och tydlig.

Svartvit TV

Bildskärmens ljusstyrka ställs in så att bakgrunden blir grå. Skulle bilden börja "rulle", så måste motsvarande justeringsknapp på mottagarens baksida vridas tills bilden blir stabil.






Färg-TV

Ljusstyrkan ställs in så att bakgrunden blir grå. Med färgjusteringsknappen kan man få symbolernas färger att framträda svaga eller kräftiga. Fininställning av färgen sker med knappen .


Fjärrkontroller

Detta spel är försedd med fjärrkontroller vilket möjliggör att spelarsymbolerna kan flyttas i alla riktningar på spelplanen. Utspel av bollen sker med knappen på handreglagen.

Variationsmöjligheter

1. Bollhastigheten kan kopplas om mellan långsamt  och automatisk .
2. Med inställningen i läge  startar bollen långsamt och efter uppretrade retureringar ökar hastigheten.
2. Spelarsymbolernas storlek kan ändras genom omtkopplare  stor och  liten.

Ishockey

Ställ spelvällaren på  Tryck ner starkknappen och poängmarkeringen visar 0 - 0. Båda spelarna trycker in knappen på respektive handreglage. Pucken kommer nu ut på spelplanen och det gäller att skjuta in pucken i motståndarens mål.

Spel 1

Varje sida har en "malvakt" och en "forward", som kan manövreras med handreglagen. Forwarden kan röra sig fritt över hela spelplanen, malvakten däremot kan endast flyttas lodrätt. Slagriktheten kan ändras beroende på träffpunkten. Kommer pucken från motståndarens mål kan den slås tillbaka av "forwarder". Kommer pucken från det egna målet så glider den vidare med oförändrad riktning, men kan slås åt sidan av "forwarder". Poängmarkeringen visar antal mål för respektive sida. Efter varje mål måste knappen på handreglaget tryckas in för att pucken återigen skall komma i spel.

Spelet avslutas när en spelare erhållit 15 mål.

Tennis

Ställ spelvällaren på  Tryck ner starkknappen och poängmarkeringen visar 0 - 0.

Spel 2

Den spelare vars skall börja serva trycker in knappen på handreglaget. Servebyte sker efter att respektive spelare servat 5 gånger. Spelet avslutas när en spelare erhållit 15 poäng.


Squash

Ställ spelvällaren på  Tryck ner starkknappen och poängmarkeringen visar 0 - 0.

Spel 3

Den spelare vars färg överensstämmer med bollens börjar serva. Endast den servande spelaren kan erhalla poäng. Vid fel från den servande går serven över till motståndaren. Det gäller för spelarna att se upp så de endast

Basketboll-träning


Ställ spelvällaren på  Tryck ner starkknappen och poängmarkeringen visar 0 - 0. Tryck in knappen på handreglaget. Försök "kasta" bollen i korgen med så få kast som möjligt. Den blå poängmarkeringen visar antal kast som behövs för att kasta bollen i korgen och den röda markeringen visar antalet kast igenom korgen.

Spel 7

Spelet avslutas när spelaren fått 15 bollar genom korgen.

Labirintspel


Spel 8

Ställ in spelvällaren på  Tryck ner starkknappen och poängmarkeringen visar 0 - 0. Båda spelarna trycker in knappen på respektive handreglage.

För att exempelvis blå spelare skall erhalla poäng måste bollen gå igenom det vänstra röda galleret. Genom att röra galleret förhindrar spelaren bollen att gå ut på den egna sidan, om så sker får motståndaren poäng. Spelet avslutas när ena spelaren erhållit 15 poäng.

Träningsvägg


Spel 5

Ställ spelvällaren på  Tryck ner starkknappen och poängmarkeringen visar 0 - 0. Tryck in knappen på handreglaget.

Det gäller nu för spelaren att bollen förblir i spel. Blå poängmarkering visar antalet träffar. När spelaren uppnått 15 poäng på den blå markeringen är spelet slut och spelaren har vunnit spelet. Missar spelaren blir det röd poängmarkering och alla blå poäng tas bort. När den röda markeringen fått 15 poäng är spelet slut och spelaren har förlorat.

Fotboll

Spel 6

Ställ spelvällaren på  Tryck ner starkknappen och poängmarkeringen visar 0 - 0. "Avspark" sker från det lag som har samma färg som bollen genom att trycka ned knappen på handreglaget. Efter att exempelvis rätt lag skjutit mål, hamnar bollen som nu är blå på mittlinjen och det blå laget skall göra avsparken genom att trycka in handreglageknappen. Spelet avslutas när ena laget uppnått 15 mål.

Om man spelar ofta, är det lämpligt att använda PHILIPS stabiliserade transformator nr ES 2297. Icke stabiliserade transformatorer kan skada Telespelet.

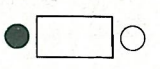
Tillbehör

Byte av batterier

Om bilden efter en blir instabil (den fladdrar och måste ständigt justeras med bildinställningsknappen) eller om vissa spelmoment inte fungerar korrekt eller bildtäljer ändrar form, så är det tecken på att batterierna är utbrända. Alla batterierna måste då omedelbart avlägsnas och bytas ut mot nya. Batterierna bör tas ut om spelet inte ska användas under en längre tid.

Tillbehör

Om man spelar ofta, är det lämpligt att använda PHILIPS stabiliserade transformator nr ES 2297. Icke stabiliserade transformatorer kan skada Telespelet.



D
Ein
Aus

GB
on
off

0:0



Start
Spiel-Wahlschalter
Eishockey

Start
Game Selector
Ice Hockey



Tennis

Tennis



Squash

Squash



Korbball

Basket ball



Trainingswand

Training wall



Fußball

Football



Korbball-Training

Basket ball training



Gitterball

Grid-ball



Schlägergröße
Klein
groß

size of bat
small
large



Ballgeschwindigkeit
langsam
schnell

speed of ball
slow
fast



BildEinstellung
(VHF Kanal 2, 3, 4)

picture adjustment
(VHF channels 2, 3, 4)



Farbregler

colour control

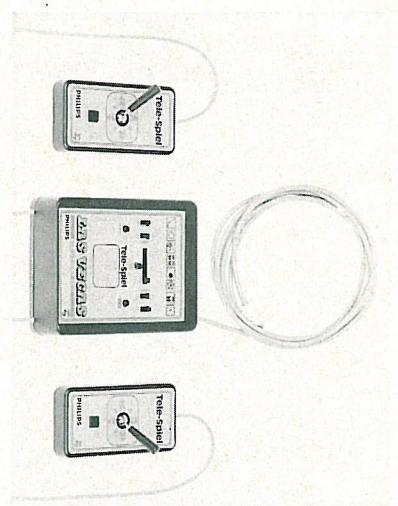


Abb. 1

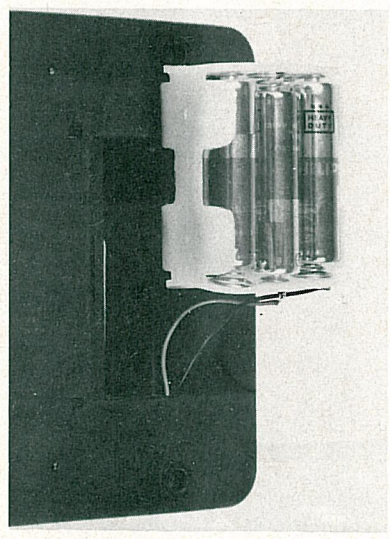


Abb. 2

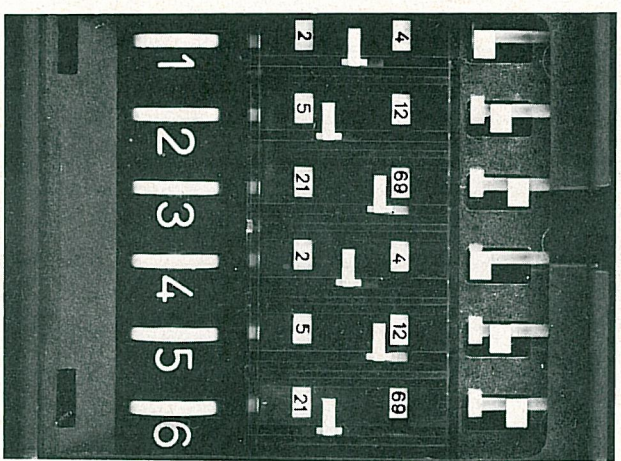


Abb. 3

F

marche

arrêt

départ

sélectionneur de jeu

hockey sur glace

tennis

squash

basket

mur d'entraînement

football

entraînement au basket

balle à la grille

taille de raquettes

petite

grande

vitesse de balle

lente

rapide

réglage de l'image
(canaux VHF 2, 3, 4)

régulateur de couleur

I

Inserito

Disinserito

Avvio

Hockey (disco) su ghiaccio

Tennis

Squash

Pallacanestro

Allenamento tennis al muro

Calcio

Allenamento alla pallacanestro

Palla-prigioniera

Misura della racchetta

piccola

grande

Angolo di rimbalzo della palla

lenta

veloce

Regolazione del quadro
(VHF canali 2, 3, 4)

Regolazione del colore

S

Till

Från

Start

Spelväjare

Ishockey

Tennis

Squash

Basketboll

Träningsvägg

Fotboll

Basketboll-träning

Labyrintspel

Spelarstorlek

liten

stor

Bollhastighet

långsam

snabb

Bildinställning
(VHF kanal 2, 3, 4)

Färgjustering

Tele-Spiel

ES 2218

MAS VIDEOS

SUPERCOLOR

PHILIPS